

文科系学生に対する CG デザイン教育の試み

——新入生へのアンケート結果から考察する授業デザイン——

川 瀬 基 寛

An attempt at CG design education for liberal arts students

——A discussion of class design based on the results
of a questionnaire survey of new students——

KAWASE Motohiro

Abstract : At present, information education is provided at universities as a matter of course due to the dissemination of personal computers. One popular approach is education using ICT, focusing on the business software which has become indispensable in the real world. Outside the university, “information” became a mandatory subject in high schools in the 2003 academic year due to new educational guidelines, and information education is now provided in all high schools. However, in the end, this is just basic information education. University information education also focuses on business computing, such as Word and Excel. However, at present this no longer yields an advantage when finding employment, and thus universities are providing information education using various types of software. Within that trend, graphic and design education using PCs—generally called “CG Design”—is one popular approach. Naturally this is mandatory in fine arts universities and design faculties, but it has also become widespread in liberal arts universities. In the department to which the author belongs, in addition to general information education, there is a training class using PCs and professional specialized software as a mandatory first year course. The purpose is not to develop specialists, but to create finished works by linking expression in various media and research on techniques. In the end, computers are just one expressive technique. Therefore, unlike in fine arts universities and design faculties, it is necessary to provide education which bears in mind understanding of expressive techniques and understanding of computers as a tool for expression. Thus, this paper will discuss classes conducted in 2009–2011, and class design based on a questionnaire survey of new students.

1. はじめに

現在ではパーソナルコンピュータ（以後、PC）の普及により各大学では情報教育が当たり前の様に行われている。Microsoft 社の Word や Excel といった実社会では欠かせなくなったビジネスソフトウェアを中心に ICT 活用教育が盛んに行われている。もちろん大学だけではなく、新学習指導要領に基づき 2003 年度から高等学校でも教科「情報」が必須科目となり、

各高等学校でも情報教育が行われるようになって、まもなく 10 年目を迎える。しかし、あくまでも基礎的な情報教育でしかない。内容も様々で、ほとんどが文章作成のための Word の使用方法、表計算を作成するための Excel の使用方法程度で、もう少し授業で行っている場合はデジカメ等のデジタル画像を加工した程度である。加えて、Word や Excel といったビジネスコンピューティングのみでは、もはや就職時のアドバンテージにはならないのが現状であり、そのため各大学が様々な PC やソフトウェアを使用した教育を行っ

ている。それはグラフィックデザインであったり、ホームページ作成であったり、時代のニーズに合わせて様々なソフトウェアを使用して教育を試みている。その中でも一般的に「CG デザイン」とよばれる PC を使用したグラフィック及びデザイン教育が盛んになってきた。本来は CG (コンピュータグラフィックス) とデザインは別で考えるべきだが、PC を使用したグラフィックソフトウェアによるデザイン作業を総称して「CG デザイン」とも呼んでいることが多く、本論でも同様な定義として捉えている。もちろん、この PC によるデザイン作業は美術系大学やデザイン系学部では必須ではあるが、いわゆる文科系と呼ばれる学部学科でも一般的になってきている。筆者が所属する学科は「メディア表現」学科であり、どうしても表現手法の中に PC による作品制作というカテゴリーが存在する。そのため文学部に所属する学科としては異例とも言える PC と専門ソフトウェアの高使用率である。

このような特殊な事情もあり、一般的な情報教育とは別に、制作時間は限られてしまうが、1 年次の必修科目として PC やプロ用の専門ソフトウェアの実習系授業が行われている。とはいえ、スタンスとしては専門職養成ではなく、あくまでも他の授業内容 (各メディアの表現および手法に関する研究) と連動して実際に作品制作をするのであり、表現手法の一つとして PC やプロ用の専門ソフトウェアを使用しているのである。そのため、美術系大学やデザイン系学部とは異なり、表現手法の理解、表現の道具としての理解を念頭に置いた教育を行う必要がある。そこで平成 21 年度～23 年度に行った授業デザインや新入生のアンケート結果などから考察する。

2. 授業デザインを考える上で

学科の特殊な事情からも、元々美術系やデザイン系を希望していた学生も多く、PC に日頃から慣れ親しんでいる学生も多くいる。また、高等学校時代に教科「情報」の授業内でグラフィックソフトウェアを使用した経験者も少数ではあるが存在する。しかし、マンガやアニメなどの研究や身体表現の一部としてファッションブランド研究など、他の領域を希望して入学した学生もいるので、全員が PC やプロ用の専門ソフトウェアを使用しての作品制作を望んでいる訳ではない。このような事情からも、1 年次の必修科目として PC やプロ用の専門ソフトウェアの実習系授業の構成を考えるのは大変重要である。制作系を希望する学生

には都合が良いのだが、そうでは無い場合は PC を利用した情報教育の授業が増えただけと考える場合もある。そうならないために、デジタルメディアを活用するための基礎知識、学内ネットワークの活用、作品制作をする上での基本的なコンセプトワーク、グループワークなどを盛り込み、制作系を希望しない学生にもメリットがある様に構成しなければならない。

必修科目として筆者が担当して 4 年を経過しているが、現在までの授業デザインは学生のスキルや時代のニーズ、実際の現場のニーズと状況、アンケート結果やカリキュラム変更等に併せて随時小変更している。特に、タイピングから始まりメール作成、文章作成や表計算などのビジネスソフトウェアを中心とした基礎的な情報教育は全学レベルで行われており、その授業と内容がかぶらない様にすることも必要である。加えて基礎的な情報教育と同時進行で CG デザインを学んでいく事もあり、いきなり高度な制作は無理がある。また、前述した通り高等学校時代に教科「情報」の授業でグラフィックソフトを使用した経験者もいるが、それとは逆に表計算ソフトすら使用した事が無い学生や、そもそも「情報」の授業で PC 利用が無かったと断言する学生もおり、学生間での基礎知識の差がかなり影響してくる。意識は高くとも決して PC リテラシーが高いとは言えない状況ではあるが、授業内容の精査と徹底した道具としてテクニカルな部分の基礎教育を行えば作品制作までの運用が可能である。

3. 対象授業の概要

今回のケースとなる授業は前期の「デジタルメディア演習 1 (旧科目名: デジタルメディア入門)」および後期の「デジタルメディア演習 2 (旧科目名: CG 入門)」である。それぞれ 1 年生次に配置された必修科目であり、グラフィックソフトウェアを使用して作品制作を伴う実習型基礎教育の位置づけである。通常 70～90 名程度の新入生を対象としているが、実習系授業であり PC やソフトウェア操作に対する個別対応も必要となる事から 3～4 クラスに分け、各クラス 20～25 名程度にする必要がある。

実際にグラフィックソフトウェアとして使用するのは Adobe 社の Photoshop と Illustrator である。このソフトウェアは世界中のグラフィックデザインや Web デザイン、映像制作まで幅広くプロフェッショナルが使用している、いわばグローバルスタンダードである。そのため、デザイン系の制作会社やメーカー系の

デザイン部門に就職を希望する場合は習得が必須のソフトウェアである。これら以外には一般企業でもプレゼンテーションに必要となる Microsoft 社の PowerPoint を使用する。また、映像制作を行う場合は Adobe 社の premiere LE（簡易版）を使用する。使用される PC のオペレーティングシステム（以後、OS）は全て Windows であり、MacOS は使用していない。本来はデザインや映像など、プロの世界では MacOS が基本と考えられるが、これは各大学の事情に加え、一般企業での普及率を考えれば妥当な選択である。また、一般企業で利用されるソフトウェアが文章作成や表計算、プレゼンテーションが主体となることを考えるとなおさらである。ただし、Adobe 社の Photoshop と Illustrator の Windows 版でも Mac 版と同様の機能であり、以前のバージョンのように操作性などのテクニカルな部分に違いは無く、その後 Mac 版に移行しても問題ないと考えている。

4. 授業構成の変化

平成 21 年度（表 1）を確認すると、PC の構造やデータ保存、学内ネットワークを利用したメール操作、リムーバブルメディアの活用など、基礎的な情報教育と内容が重複している項目も見られる。ただし、ネットワークに関する部分では、21 年度以前に学内サーバと学科専用サーバでの運用の違い、学科専用サーバに繋がっている学科専用 PC でのログイン ID の違い、学科専用 PC と大学 PC とのインストールされているソフトウェアの違いなどの混乱が見られたため、引き続き重視した構成にした。

グラフィックソフトウェアを使用した実習内容では、22 年度（表 2）のシラバスと比較してみると、それほど大きな変化は無い。ただし、22 年度以降は前期で PowerPoint を使用したプレゼンテーション実習を行っている。これは 23 年度（表 3）でも同様である。

理由としては、別の 1 年次必修科目において早い段階で発表が行われるためである。全学的な情報教育でも PowerPoint の授業は行われるが、後期に行われるため組み入れた。またグラフィックソフトウェアを使用するにあたり、複数のオブジェクトで画面構成されているという概念を持たせるためにも有効であった。なお、作品制作をして終わりでは趣味の範囲であり、公開して良くも悪くも評価を得る事により作品の質の向上やコンセプトワークの重要性も理解できると考え

表 1 平成 21 年度前期「デジタルメディア入門」

		授業内容
1	科目オリエンテーション	授業の進め方、コンピュータの基本スキルの確認、学内ネットワークの基本
2	コンピュータを知る	GUI の基本原理と操作、PC の構造、ネットワークの基礎
3	コンピュータでの情報管理	メディアの活用とデータの自己管理、ネットワークの基礎と活用
4	Photoshop 1	基本操作、ペイントツール
5	Photoshop 2	選択範囲、画像補正、色調補正
6	Photoshop 3	フィルタ処理
7	Photoshop 4	スキャナーやデジカメによる画像の取り込み
8	Photoshop 5	作品制作（自分を合成）
9		作品制作の続き、作品のプリントアウト
10	Illustrator 1	基本操作、図形描画
11	Illustrator 2	文字入力と図形編集
12	Illustrator 3	図形でピクトグラム制作
13	Illustrator 4	画像配置とクリッピングマスク、印刷材図の概念とトリム作成
14	Illustrator 5	平面作品の制作（雑誌表紙）
15		作品制作の続き、作品のプリントアウト

表 2 平成 22 年度前期「デジタルメディア演習 1」

		授業内容
1	オリエンテーション	授業の進め方、大学コンピュータの基本、学内ネットワークの基本
2		コンピュータネットワークと情報管理
3	PowerPoint 1	プレゼンテーションとパワーポイントの基礎
4	PowerPoint 2	基本操作 1
5	PowerPoint 3	基本操作 2、課題提出
6	Photoshop 1	基本操作、ペイントツール
7	Photoshop 2	選択範囲、画沿い補正、色調補正
8	Photoshop 3	フィルタ処理
9	Photoshop 4	スキャナーやデジカメによる画像の取り込み
10	Photoshop 5	作品制作（画像合成）
11	Photoshop 6	作品のプリントアウト・発表・講評
12	Illustrator 1	基本操作、図形描画
13	Illustrator 2	文字入力と図形編集、ピクトグラム
14	Illustrator 3	図形のみでピクトグラム制作
15	Illustrator 4	作品のプリントアウト・発表・講評

ていることから、必ず講評会や発表を行うように変更した。また、21 年度前期（表 1）と後期（表 4）で確認できるが、前期は Photoshop と Illustrator、後期は映像制作を中心に行っている。これは映像表現が増えてきた現状を重視したためである。

一般企業でもプレゼンテーションに使用されホームページ等での映像使用など様々なシーンで映像が活用

表 3 平成 23 年度前期「デジタルメディア演習 1」

	授業内容
1	コンピュータネットワークと情報管理 大学設置コンピュータの基本、学内ネットワークの基本
2	PowerPoint 1 プレゼンテーションとパワーポイントの基礎
3	PowerPoint 2 基本操作、画像の取り込みとカードリーダーの使用法
4	PowerPoint 3 基本操作
5	PowerPoint 4 課題データの提出方法、プレゼンテーション
6	Photoshop 1 基本操作、画像データの基礎（ピクセルと解像度、RGB と CMYK）
7	Photoshop 2 基本操作、例や構造、スキャナーやデジカメによる画像の取り込み
8	Photoshop 3 色調補正
9	Photoshop 4 レタッチツール、選択ツール、マスク
10	Photoshop 5 作品制作（イメージコラージュ）
11	Photoshop 6 プリンターの使用方法、作品のプリントアウト
12	Photoshop 7 デジタルデータの種類と用途、データ保存とサーバ提出、発表・講評
13	Illustrator 1 デジタル画像の基礎（ラスター画像とベクター画像）、基本操作、基本的な描画
14	Illustrator 2 図形編集と文字入力、作品制作（ネームカード）
15	Illustrator 3 作品のプリントアウト、データ提出、発表・講評

表 4 平成 21 年度後期「CG 入門」

	授業内容
1	科目オリエンテーション 授業の進め方、コンピュータ／グラフィックスと映像、の基本スキルの確認、グラフィックソフトの復習
2	Illustrator 1 ベジェ曲線の基礎
3	Illustrator 2 ベジェ曲線の応用
4	Illustrator 3 ベジェ曲線を使用した作品制作（4 コマ絵コンテ）
5	課題作品のプリントアウト、発表
6	映像 1 映像編集の基本、企画を考える
7	映像 2 絵コンテの作成
8	映像 3 映像機器（カメラ・三脚）の基本操作
9	映像 4 撮影実習
10	映像 5 Premiere の基本操作（取り込みと保存）
11	映像 6 Premiere での映像編集 1（カット編集）
12	映像 7 Premiere での映像編集 2（特殊効果と場面転換）
13	映像 8 Premiere での映像編集 3（タイトルとテロップの作成）
14	映像 9 Premiere でのオーサリング、作品提出
15	映像課題作品発表

表 5 平成 22 年度後期「デジタルメディア演習 2」

	授業内容
1	オリエンテーション 前期課題のリフレクション、授業の進め方 Illustrator 5 グラフィックソフトの復習
2	Illustrator 6 文字ツール、ペイントツール
3	Illustrator 7 ベジェ曲線の基礎
4	Illustrator 8 ベジェ曲線の応用
5	Illustrator 9 ベジェ曲線を使用した作品制作
6	Illustrator 10 課題のプリントアウト・発表・講評
7	Photoshop & Illustrator 1 画像配置とクリッピングマスク、印刷サイズの概念とトリム作成
8	Photoshop & Illustrator 2 平面作品の制作
9	Photoshop & Illustrator 3 課題のプリントアウト・発表・講評
10	映像 1 映像制作の基本、Premiere エレメンツを使用した映像編集の基礎
11	映像 2 Premiere エレメンツでの映像編集（素材の取り込み）
12	映像 3 Premiere エレメンツでの映像編集（カット編集とトランジション）
13	映像 4 Premiere エレメンツでの映像編集（タイトルと BGM）
14	映像 5 Premiere エレメンツでの映像編集（オーサリング）
15	映像 6 作品提出・発表・講評

され、PC の普及とネットインフラの普及で個人での映像制作による情報発信が当たり前になってきた事もある。ただし、後期に 9 回かけて行うことでクオリティ向上が期待できる反面、前期に習得したグラフィックデザインソフトの使用法や活用など、テクニカルな部分が不十分と感じる事も多かった。そのため 22 年度後期（表 5）は映像制作の回数を少なくして対応する事とした。

22 年度は不足していたグラフィックソフトウェアのテクニカルな部分、デザインの基礎能力を向上させるため、映像制作を縮小しグラフィックの課題を増やして 2 年次以降の専門科目群に対応させる狙いとした。そのため映像制作は基礎的な編集技法や PC での編集操作のみとし、新カリキュラムで 2 年次以降に配当された映像制作系科目で詳しく取り扱う事とした。これは短い時間での映像制作の場合、どうしても企画・構成などのプレプロダクションか撮影・編集などのプロダクションのどちらかを重視する結果となる。そのため全体的なワークフローの理解がないまま終了になってしまうこともあり、まずは PC による映像編集操作に重点を置いた。また、グループワークとして映像制作を行うには時間が短すぎる事、カメラ等の機器

表 6 平成 23 年度後期「デジタルメディア演習 2」

		授業内容
1	Illustrator 4	グラフィックソフトの復習、図形とパスファインダ
2	Illustrator 5	文字ツール、ペイントツール
3	Illustrator 6	ベジェ曲線の基礎
4	Illustrator 7	ベジェ曲線の応用
5	Illustrator 8	ベジェ曲線と図形、クリッピングマスクを使用した作品制作
6	Illustrator 9	プリンターの使用法、作品のプリントアウト、発表・講評
7	Photoshop & Illustrator 1	印刷物作成（複数のアートボードの利用、裁ち落としトンボ）、作品制作（ポストカード）
8	Photoshop & Illustrator 2	画像配置とクリッピングマスク、作品完成（プリントアウト、提出）
9	Photoshop & Illustrator 3	複数のアートボードの利用、作品制作（リーフレット）
10	Photoshop & Illustrator 4	作品制作（リーフレット）
11	Photoshop & Illustrator 5	作品完成（PDF 化、プリントアウト、提出）プレゼン、講評
12	Photoshop & Illustrator 6	グループワークによる作品制作（パンフレット）、企画会議
13	Photoshop & Illustrator 7	素材作成、作品制作（パンフレット）
14	Photoshop & Illustrator 8	素材作成、作品制作（パンフレット）
15	Photoshop & Illustrator 9	作品完成（プリントアウト、製本、PDF 化、提出）プレゼン、講評

操作や撮影時のカメラサイズも必須項目と考え、2 年次以降に配当された映像制作系科目で取り扱う事を前提に 23 年度後期（表 6）より外している。ただし、学生のアンケートからは映像制作に対し関心が高い事が伺えたため、再考の余地もある。

全体的な授業内容は、Photoshop と Illustrator を中心とした構成としているが、スタンスとしてはソフトウェアを使用した制作における基本姿勢、レイヤー構造等のソフトウェアの概念を筆頭に実際の現場で使用すると思われる操作項目を中心に講義・実習を行っている。特に印刷物として入稿されるデザインデータは圧倒的に Illustrator が主であり、そのため Illustrator の実習回数と課題が多くなっている。また、初めて触る学生に併せるためにも操作と概念が難しいベジェ曲線に関しては後期授業での実習としている。なお、他の実習系科目でも使用するプリンターやスキャナーの使用法なども組み入れ、繰り返し使用する事で操作方法をマスターし使用場面などの想定が出来る様になり、2 年次以降に個人で問題なく利用ができるような配慮をした。

また、23 年度後期の 12 回目以降はグループワークによる作品制作を実践している。これは個人制作とは違い、伝える側というディレクションする立場と伝えられる側という実制作する立場がある役割分担、スケジュール管理、全体の統一感など話し合いが十分必要な部分である。詳細な企画会議や時間外での集まりなどを行うことで実社会でも対応できるようなコミュニケーション能力を育成したいと考えた。そのため、あえてグルーピングはクジ引きとし、いつも隣同士で座っている友人と同じグループにはならず一度も話したことが無い学生同士の場合もある。最初は不安な一面も見せるのだが、話し合いの中で少しずつコミュニケーションが取れるようになり、複数名で制作する意味を実践により感じ取る様子が伺える。特に仲の良い友人同士ではないグループに所属した学生は、自分に与えられた役割に従いデータ作成していくことに責任感を感じるようである。これは思わぬ副産物であるが、場合により孤立してしまう場合もあるため、各グループの進行状況を把握してフォローを入れる必要があるとも感じた。

グルーピングは前述の通りクジ引きで行い、1 グループ 5 名～6 名とした。その中から代表者を 1 名決めて企画会議の進行役および全体の統轄（ディレクション）を行うこととした。なおグループごとに進行状況の把握や制作アドバイスなどを行うため、制作スケジュールと役割分担や担当箇所についてはエクセル等で作成しメール添付にて報告させている。

5. 前期アンケートから

平成 21 年度～23 年度の前期授業で新入生にアンケートを行った。アンケートは第 1 回目に行い、内容は以下の 4 点である。

- ①PC を保有しているか
- ②操作したことのあるソフトウェア名
- ③高等学校で履修した「情報」の内容（使用したソフトウェア名など）
- ④今後、どのようなモノを作成したいか

ただし、ここでは③の高等学校での「情報」の内容（使用したソフトウェア名など）という項目のみを対象とする。アンケートは複数回答を可としており 21 年度は 70 名、22 年度は 69 名、23 年度は 81 名が回答している。なお、22 年度は 91 名を 4 クラスに分け、

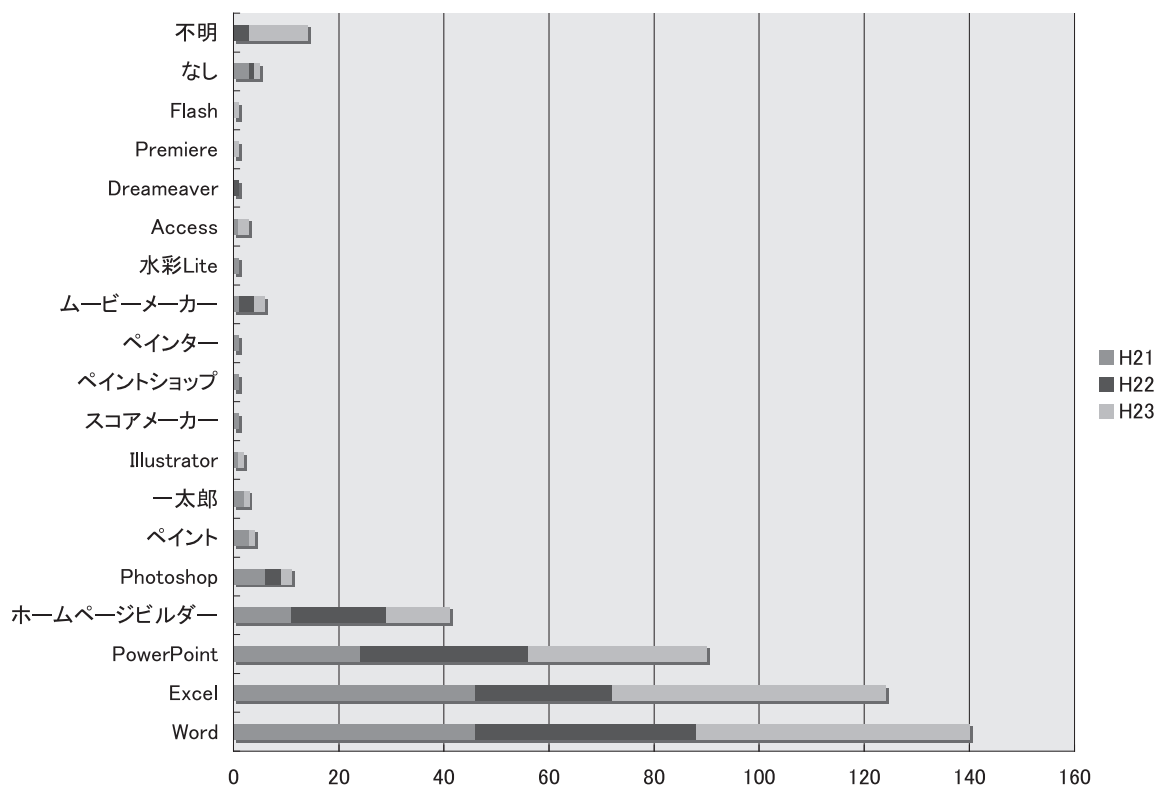


図 1 平成 21 年度～23 年度の前期に行ったアンケートより「高等学校での教科『情報』で使用したソフトウェア」

その内の 3 クラスを担当した合計人数である。

回答結果 (図 1) を見てみると、想像通り Microsoft 社の Word, Excel, PowerPoint の使用が圧倒的に多い。それ以外ではホームページ作成 (使用ソフトウェアはホームページビルダー) である。驚いた事に「情報」の授業の中で「PC の利用が無かった」, 「何も覚えていない」などの回答も複数あった。これは情報教育が 3 年間行われるわけでもなく、情報倫理のみ、情報検索などのインターネット利用やメール作成などしか教育がされていない事が伺える。また、21 年度では少数ではあるが多彩なソフトウェアの使用が見られ、高等学校でも、どのソフトウェアを使用することが効果的であるか検討中であつたと考えられる。22 年度以降は使用されるソフトウェアも限定されてきたようである。ただし、あまり一般的ではないソフトウェアも使用しており、高等学校によりばらつきがあるのが分かる。また、情報系学科や商業系学科出身の学生は、Photoshop や Illustrator などのグラフィックソフトウェアに加え、HTML や COBOL などのプログラミング言語も授業で行っており、非常に高いスキルを獲得している学生も見られた。そのような高いスキルを持った学生と PC すらまともに触っていない学生が混在しており、前述したように学生間での知識の差がかなりあるのが事実である。このような状況下で CG デ

ザイン教育を行う場合、高いレベルの学生が飽きない課題設定と進行具合をどの程度のレベルに合わせるのかも、授業デザインをする上で非常に問題になってくる部分である。

6. 後期アンケートから

平成 21 年度～23 年度の後期授業でもアンケートを行った。アンケートは第 1 回目に行い、内容は以下の 4 点である。

- ①前期の Photoshop と Illustrator の操作習熟度と理由
(1 (低)～5 (高) 段階での自己評価)
- ②PC やソフトウェアに対する意識変化
- ③今後、作成してみたい課題
- ④映像制作についての意見

ただし、ここでは①の「前期の Photosho と Illustrator の操作習熟度 (1 (低)～5 (高) 段階での自己評価)」のみを対象とする。なお、自己評価は 22 年度と 23 年度のみである。

結果 (図 2, 3) を見ると、平均的な操作方法は獲得したと考えられる。もちろん、学生の自己評価によるもので若干甘くなつてはいるが、自己評価と同時に理

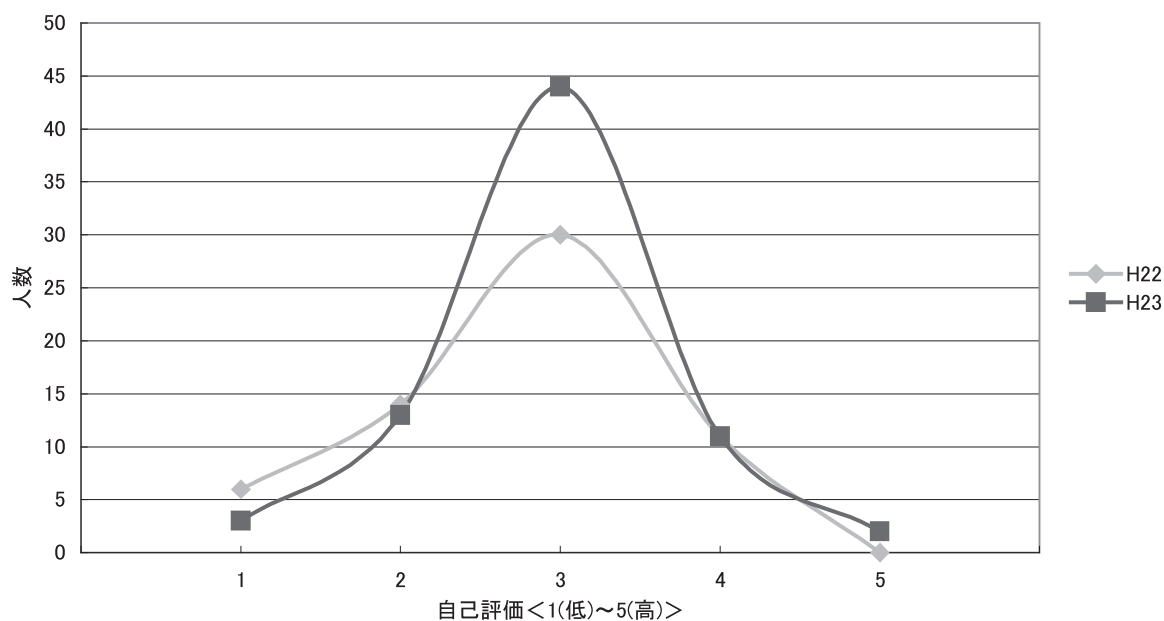


図2 平成22年度～23年度の後期に行ったアンケートより「Photoshopの習熟度（自己評価）」

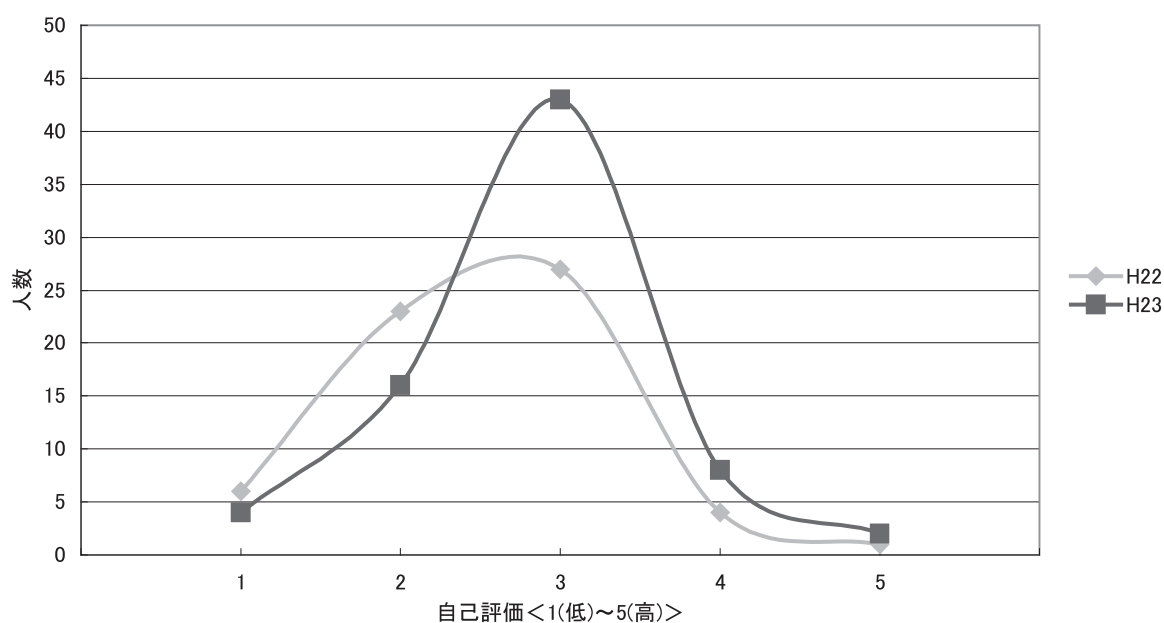


図3 平成22年度～23年度の後期に行ったアンケートより「Illustratorの習熟度（自己評価）」

由をコメントしてもらっている。そこから実際の授業内での課題評価（成績）と比較してもそれほど差はないと感じている。また、どちらの年度でも Photoshopでの自己評価が高く、これは個人でもデジカメやケータイで画像を扱う事が多く、プリクラなどの写真加工などでペイント的な操作には慣れていると考えられる。これに対して Illustrator はほとんどの学生が初めて触ることになり、点と稜線で構成されるベクター画像の理解が乏しかったようである。そのためフィルタで簡単に画像加工ができる Photoshop よりも難しく感じたのではないか。

特徴的なのは、23年度では Photoshop も Illustrator も同じような自己評価になっていることである。これは一般書籍をテキストとして採用したことに加え、テキストに沿った演習用データを準備し使用したことも関係するの。テキストに沿ってソフトウェアを解説し、課題との関連性や操作の注意点などを盛り込む事ができた。また、テキストはリファレンスとして活用でき、個別対応ができない場合では大変有効であった。このため実際に操作する時間も増え、22年度よりも Illustrator に対する苦手意識が薄くなったと感じた。

また、②の PC やソフトウェアに対する意識変化という項目のコメントを抜粋する。

- ・最初は絶対無理だと思ってたけど、前期の最後はとりあえずできたので、結局は慣れたと思いました。(H 21, AS さん)
- ・グラフィックソフトはとても難しいと思っていましたが、操作が分かればとても楽しいと感じています。(H 21, SN さん)
- ・思い通りに表現できるように、より様々な技術を使いこなせるようになりたい (H 21, CY さん)
- ・自分の表現ツールがふえるのは楽しいし、上手にできたら充実感があるので、あきずに授業を受けれます。(H 21, AF さん)
- ・ある程度、苦手意識はなくなったと思います。(H 21, YS さん)
- ・前まではそこまで興味なかったけど、やっていくうちに楽しくなってきたので、もっとやりたいと思う。(H 21, MO さん)
- ・パソコンなどの機械系を使うのが凄く苦手だったので心配だったけれど、少しさわれるようになって楽しくなった。(H 22, MM さん)
- ・ソフトは知れば知るほど色んな事が出来、おもしろいし、すごいな！と驚く事もあります。(H 22, MH さん)
- ・パソコンのソフトの扱いに慣れてきて、少し失敗してもあせらなくなりました。(H 22, SA さん)
- ・パソコンはインターネットとワードだけしか知らなかったのが楽しく自分の好きなものが編集できたので PC の使い道が増えて良かったと思います。(H 22, YI さん)
- ・入学前は PC がとても苦手で正直 PC の授業を受けたくないと思っていたが、だんだん楽しくなってきた。(H 22, SH さん)
- ・前は PC が苦手でちょっとさわるのも怖かったけど、少し理解できて前よりもだいぶできるようになりました。(H 22, MM さん)
- ・今までは普通にすごいな一程度だったけど、今では、何でもできる、難しいけど使いこなすことができれば楽しいと思う。(H 22, YM さん)
- ・授業を受ける前までは、私生活でもパソコンを触ることはあまりなかったのに、授業でならっていくうちに私生活でも使うようになりました。パソコンでいろんなことが出来ることがわかりました。(H 23, MO さん)

- ・PC やソフトを難しく捉えすぎていたなと実際扱ってみて思った。(H 23, MA さん)
- ・今までソフトなど、難しいものという認識でしかなく自ら進んで触ろうと思いませんでした。しかし、慣れれば面倒な作業も簡単に行えると分かったのもっと活用しようと思いました。(H 23, AI さん)
- ・ただの遊ぶ道具ではなく一つの表現手段に変わった。(H 23, AM さん)
- ・今まで苦手意識ばかりだったけど、その中にも楽しさを見出せるようになった。それに、少しずつだけと理解できるようになってきたと思う。(H 23, MO さん)
- ・PC がいつもより身近に感じた。普段使えないソフトが使えて今後に役立ちそうだなと思った。(H 23, MS さん)
- ・前より関心を持ちました。フォトショップなど授業でしかやったことがなかったけど趣味でやるようになりました。(H 23, AK さん)

コメントからは、多くの学生が PC やソフトウェア全般に対して意識変化があったと感じとれた。特に PC に対して苦手意識があった学生や高等学校での教科「情報」で何も出来ていなかった学生には PC やソフトウェアでの作品作りで視野が広がり、表現手法に幅が出たと感じている。もちろん「難しい」、「使い方がよく分からない」、「(PC やソフトウェアに対する意識の) 変化はない」などのコメントも全体の 1 割程度あったが、概ね、回数を重ねる事で PC などの機器操作やソフトウェアの操作に慣れ、専門的なソフトウェアに対する敷居が低くなったというコメントが非常に多く、基礎教育としては最低限の役割を果たしたと感じている。

7. 今後の展開

デジタル画像の基礎知識、ソフトウェアのテクニカルな部分、ワークフローの理解による考える事の重要性の三点を重視して作品制作を伴った授業の結果、文科系の学生でも十分専門的なプロ用ソフトウェアを使いこなす作品制作まで応用できることが分かった。また、Photoshop や Illustrator のような専門的なソフトウェアはテクニカルな部分が必須であるため、操作を覚えられない限り自分が思った様にデザイン作業や作品制作ができない。もちろんワークフローの理解によって企画・構成というプレプロダクション部分が作品制作

にとって重要であることは間違いなく、おろそかに出来ない部分ではある。しかし、まずは操作の習得であり、表現の道具としての教育が必要であることは間違いなく、基礎教育として取り入れなければならない。

しかし、強制的にデザイン作業を行うことで興味や関心、授業に対するモチベーションが低下する可能性もある。「デザインしたい人だけデザインをやればいい」、「CG には興味が無いので言われた事だけ無難にこなす」という考えになる可能性も否定できない。そのためにも、いかに一般的で身近なものをデザインさせるのかも重要に感じる。また、テクニカルな部分でも同様に、楽しみながらグラフィックソフトウェアの操作を覚えると興味や関心として持続する。特にデザインなどが専門ではない一般的な大学では「専門的なソフトウェアを使用して何か作りたい」という、漠然とした考え方が大半である。あまりにも専門的すぎるとモチベーションの低下や授業自体が苦痛に感じる可能性がある。

また、理論はあくまでも理論であるという事を忘れてはならない。例えば高尚なデザイン理論の講義をして理論に従いデザインさせても、結局は自由度の低い実用的とは言い難い制作物になることも多々ある。実際にデザインをする現場側からすれば、ポストカードやチラシ、ロゴデザインというようなもっと身近にあるモノをデザインした経験を優先し、即戦力となる人材を求めているのが現実である。しかし、あまりにも現実的なスタンスでは専門学校の DTP デザイナーの

様なオペレーター養成になってしまうので注意が必要である。

今後はさらに情報教育と専門的な CG 教育や PC を利用したデザイン制作などの垣根がなくなり、より広く一般教養としての CG リテラシー能力を獲得していく傾向であると感じている。今後は、現在までのケースを詳細に分析し、実践研究として継続してデータ収集をしていきたいと考えている。それにより、文科系の学生がより有益な CG デザイン教育を享受できることに加え、有効な授業デザインができるようにしたいと考えている。

参考文献

- 周欣欣『文化系学部生に対する CG 教育の試み』情報文化学会全国大会講演予稿集 pp.91-92, 2002 年
小林久恵, 西新井学, 三和義秀『高等学校における教科「情報」の修得内容に関する実態調査－2006 年度図書館情報学科新入生を対象として－』愛知淑徳大学論集 文学部・文化研究科編 第 32 号, 2007 年
川瀬基寛『ソーシャルメディアによる情報共有とネットリテラシー教育－ブログと Twitter を利用した授業デザイン－』甲南女子大学研究紀要 文学・文化編 第 47 号, 2011 年

※使用したテキスト

- 広田正康『Photoshop トレーニングブック CS 4/CS 3/CS 2/CS7 対応』ソーテック社, 2009 年
広田正康『Illustrator トレーニングブック CS 5/CS 4/CS 3/CS 2/CS 対応』ソーテック社, 2010 年